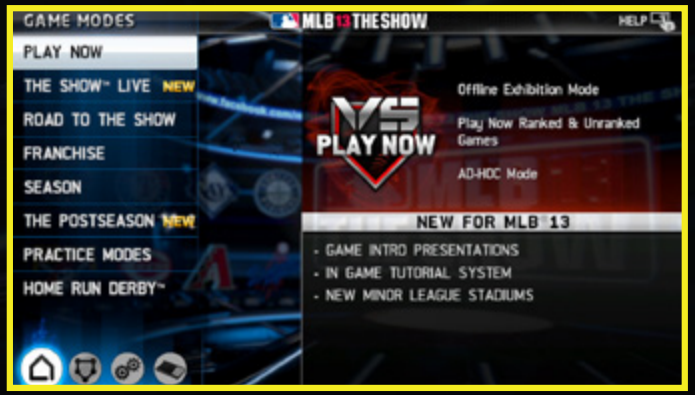
MANUEL D'INSTRUCTIONS

PARAMÈTRES D'UTILISATION

Si vous utilisez *MLB® 13 The Show™* pour la première fois, vous êtes invité à sélectionner un User Setting (Paramètre d'utilisation). Sélectionnez Beginner (Débutant), Experienced (Avancé) ou Expert selon votre connaissance des séries et des commandes.

REMARQUE : les paramètres des commandes peuvent être modifiés et configurés depuis User Settings (Paramètres d'utilisation), sous la section Options dans le menu principal.



PARAMÈTRES D'UTILISATION SUITE

MODE DÉBUTANT INÉDIT

Le mode Beginner (Débutant) utilise un système de progression naturelle des compétences pour vous aider à vous améliorer et à briller dans *MLB® 13 The Show™*, même si vous ne connaissez pas le jeu. Lorsque le mode Beginner (Débutant) est sélectionné, un système adaptatif d'intelligence artificielle augmente le degré de difficulté à mesure que vous maîtrisez les techniques de jeu, et sauvegarde votre évolution dans votre profil. Ce système facilite l'apprentissage et la maîtrise du jeu pour les utilisateurs de tout âge et de tout niveau.

MODES DE JEU

Choisissez parmi les nombreux modes de jeu disponibles, tels que les modes Play Now (À vous de jouer), The Show Live (Rencontres en direct), Road to the Show (En route vers la rencontre), Franchise (Équipe professionnelle), Season (Saison), Postseason (Après-saison), Rivalry (Adversaires), Diamond Dynasty (Dynastie Diamant) et Mini Modes (Mini-modes).

PLAY NOW (À VOUS DE JOUER)

Affrontez votre adversaire en duel, et que le meilleur gagne! Le mode Play Now (À vous de jouer) inclut la fonction Offline Exhibition (Diffusion hors ligne) .Les autres modes incluent les parties Online Rated Match (Match classé en ligne), Online Exhibition Match (Match amical en ligne) et le mode ADHOC.

MODES DE JEU SUITE

THE SHOW LIVE (RENCONTRES EN DIRECT)

Grâce aux flux de données de MLB.com, le mode The Show Live (Rencontres en direct) utilise les rencontres du jour et les cartes de formations offensives pour les face-à-face et les listes des joueurs. Toutes les rencontres précédentes de la saison en cours sont disponibles dans ce mode.

Nouveau cette année : le système de profil d'expérience intégré qui vous offre des points d'expérience à chaque action réussie.

ROAD TO THE SHOW (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE)

Créez un joueur, choisissez son rôle et guidez-le dans son ascension des ligues mineures aux ligues majeures. Donnez le meilleur de vous-même pour atteindre vos objectifs et avancer. Votre progression dans le classement dépend de vos objectifs et de vos performances sur le terrain.

MODES DE JEU SUITE

Parmi les nouveautés de *MLB® 13 The Show™* figurent les Online Leaderboards (Tableaux des meilleurs classements en ligne) qui vous permettent de comparer vos résultats à ceux des autres joueurs, les présentations complètes des jeux et des bandes-son revisitées, de nouveaux plans subjectifs, de nouvelles commandes de course sur base et de jeu au champ, un Performance Evaluator (Calculateur de performance) amélioré, le suivi de la progression de davantage de joueurs sur l'écran Locker Room (Vestiaires), ainsi qu'une logique améliorée des Advancement Goals (Objectifs de progression).

FRANCHISE (ÉQUIPE PROFESSIONNELLE)

Glissez-vous dans la peau du directeur général d'une ou de plusieurs équipes et apprenez à gérer toutes les composantes individuelles qui constituent un club professionnel de baseball. Vous devrez recruter et licencier des membres du personnel, découvrir de nouveaux talents,

repêcher et gérer les joueurs de ligue mineure, décider des formations offensives et des rotations, transférer des joueurs et gérer les contrats. Parmi les améliorations apportées aux modes du *MLB® 13 The Show™* figure un tout nouveau système pour découvrir les nouveaux talents, un système repensé de formation des joueurs, des améliorations au niveau de la progression des joueurs, de nouveaux budgets pour les joueurs et le personnel et de nouvelles stratégies d'organisation sur le fonctionnement et la composition des équipes.

SEASON (SAISON)

Commencez dans Spring Training™ (Entraînement de printemps) pour jouer avec votre meilleure équipe et choisissez d'en contrôler jusqu'à 30 maximum pour arriver à la série mondiale. Vous pouvez jouer au mode Season (Saison) seul ou en mode coopératif avec vos amis. Ce mode de jeu propose plusieurs nouvelles fonctionnalités, y compris de nouvelles stratégies d'organisation ainsi que la progression des joueurs.

MODES DE JEU SUITE

THE POSTSEASON (APRÈS-SAISON)

Dernière nouveauté dans *MLB® 13 The Show™*, vous pouvez choisir de contrôler une seule équipe ou la totalité des dix équipes dans The Postseason (Après-saison) au cours de votre ascension pour décrocher l'insaisissable titre de champions de la série mondiale. Les fonctionnalités incluent notamment un nouveau système de sélection des deuxièmes meilleurs et des durées de sélection modulables.

MODES D'ENTRAÎNEMENT

Les modes d'entraînement vous permettent d'améliorer vos techniques de batteur et de lanceur en suivant les conseils affichés à l'écran. *MLB® 13 The Show™* inclut un mode débutant, une jauge de puissance de lancer et une interface améliorée pour le placement des défenseurs.

MODES DE JEU SUITE

HOME RUN DERBY™

Affrontez des adversaires en ligne ou hors ligne lors du tournoi Home Run Derby™. Vous pouvez contrôler le cogneur de votre choix pour remporter la victoire ou accorder le contrôle d'un joueur à l'ordinateur. Le mode Home Run Derby™ de *MLB® 13 The Show™* est compatible avec la fonction Cross Play, qui vous permet d'affronter d'autres joueurs en ligne sur système PlayStation®3 et système PlayStation®Vita.

CRÉER UN COMPTE

Si vous n'avez pas encore de compte Sony Entertainment Network, vous devrez en créer un pour jouer en ligne à *MLB® 13 The Show™*. Lorsque vous vous connecterez, votre nom de compte Sony Entertainment Network sera réservé pour une utilisation sur le site Internet The Show Nations sur *MLB® 13 The Show™*. Vous pouvez utiliser les nom et mot de passe de votre compte Sony Entertainment Network sur le site Internet SportsConnect à l'adresse www.TheShowNation.com. Vous serez automatiquement identifié en ligne dans *MLB® 13 The Show™* grâce à votre nom de compte Sony Entertainment Network. *MLB® 13 The Show™* prend en charge l'utilisation de plusieurs comptes Sony Entertainment Network.

REMARQUE : vous devez accepter les termes de l'Accord d'utilisation pour vous connecter à *MLB® 13 The Show™* en ligne.

COMMUNAUTÉ

Connectez-vous pour accéder à de nombreux autres modes de jeu et menus.

GAME ROOMS (SALLES DE JEU)

Les Game Rooms (Salles de jeu) sont le lieu de rencontre et de défi des utilisateurs de tout niveau. Vous pouvez clavarder en public ou en privé avec d'autres utilisateurs, voir les Gamer Cards (Cartes de joueur) et les résultats des concurrents et relever des défis.

LEADERBOARDS (TABLEAUX DES MEILLEURS CLASSEMENTS)

Consultez les tableaux des meilleurs classements en ligne pour comparer vos statistiques à celles des autres et alterner entre les classements Exhibition (Diffusion), League (Ligue) et Team (Équipe). Vous pouvez limiter les résultats des classements par semaine, par mois ou sur une durée illimitée, ou encore par ami dans un classement spécifique pour comparer vos chiffres à ceux d'un ami uniquement.

COMMUNAUTÉ SUITE

NOUVEAUTÉS MLB.COM

Découvrez les plus belles histoires du baseball tirées de sources médiatiques officielles.

VAULTS (RÉSERVES)

Les Vaults (Réserves) incluent les Player Vaults (Réserves de joueurs), Roster Vaults (Réserves de listes de joueurs) et Slider Vaults (Réserves de glisseurs). Sauvegardez et partagez les joueurs, listes des joueurs et glisseurs que vous avez créés avec d'autres membres de la communauté.

HISTORIQUE DE JEU

Historique du jeu vous permet de consulter l'historique de tous les jeux auxquels vous avez joué. Appuyez sur ⊗ pour voir le Game Log (jeu Connexion) ou Box Score (score boîte).

COMMUNAUTÉ

ANNONCES

Retrouvez les dernières annonces sur *MLB® 13 The Show™*.

GAMER CARD (CARTE DE JOUEUR)

La Gamer Card (Carte de joueur) revient, entièrement revisitée, dans *MLB® 13 The Show™*. Consultez-la pour connaître vos points d'expérience, votre niveau dans les sports, votre rang au classement, vos déconnexions/abandons, vos victoires et défaites, votre côte actuelle, les résultats des 10 dernières parties et la moyenne/moyenne de points mérités. Vous pouvez également consulter ci-dessous votre nombre et vos types de coups sûrs, ainsi que d'autres chiffres essentiels.

OPTIONS

PARAMÈTRES D'UTILISATION

Réglez les paramètres de jeu, audio ainsi que les paramètres des défis en ligne et les paramètres spécifiques à un mode. Vous pouvez également revenir aux paramètres par défaut et choisir votre équipe préférée. Lorsque vous modifiez vos paramètres, sélectionnez CREATE (CRÉER) pour les sauvegarder comme vos préférences. Si vous ne souhaitez plus utiliser des paramètres par défaut, sélectionnez DELETE (SUPPRIMER).

MY SLIDERS (MES GLISSEURS)

Sélectionnez MODIFY (MODIFIER) pour changer de glisseurs ou LOAD (CHARGER) pour utiliser les glisseurs enregistrés précédemment. Sélectionnez DELETE (SUPPRIMER) pour supprimer un glisseur précédemment enregistré.

OPTIONS SUITE

COMMANDES DE JEU

Découvrez les nouvelles commandes de jeu de *MLB® 13 The Show™* ici. Consultez tous les schémas de commandes pour chaque configuration et étudiez-les pour avoir un avantage sur vos adversaires.

COMMANDE POUR LES LISTES DES JOUEURS

Gérez les listes des joueurs gérées par l'ordinateur, y compris les mouvements des joueurs, les formations offensives et les rotations de lanceurs.

CREATE PLAYER (CRÉER UN JOUEUR)

La fonction Create Player (Créer un joueur) vous permet de personnaliser de mille façons le joueur que vous créez dans *MLB® 13 The Show™*. Accédez à l'écran Create Player (Créer un joueur) pour personnaliser l'apparence d'un nouveau personnage, sélectionner ses premier et second rôles, personnaliser son style de jeu et lui attribuer des points par attribut pour améliorer sa performance.

OPTIONS SUITE

EDIT PLAYER (MODIFIER UN JOUEUR)

Sélectionnez un joueur existant de MLB® et modifiez-le dans l'écran Edit Player (Modifier un joueur). Les options sont semblables à celles proposées dans l'écran Create Player (Créer un joueur).

CRÉDITS

Consultez les crédits de *MLB® 13 The Show™*.

UTILITAIRE DES DONNÉES

SAVE (SAUVEGARDER)

Sauvegardez les données de votre partie en cours et sélectionnez cette option pour sauvegarder My Sliders (Mes glisseurs), Rosters (Listes des joueurs) ou les deux.

LOAD (CHARGER)

Sélectionnez cette option pour charger My Sliders (Mes glisseurs) ou Rosters (Listes des joueurs).

DELETE (SUPPRIMER)

Choisissez cette option pour supprimer les données de jeu sauvegardées précédemment.

SAVE LIVE ROSTER (SAUVEGARDER LA LISTE DES JOUEURS ACTIVE)

Sélectionnez cette option pour sauvegarder les données de la liste des joueurs active. Une connexion en ligne est requise pour cette fonctionnalité.

THE SHOW™ LIVE (RENCONTRES EN DIRECT)

Nouveauté de *MLB® 13 The Show™*, le mode Show Live (Rencontres en direct) propose un mode de diffusion utilisant des données à partir de MLB.com pour afficher quotidiennement les face-à-face, formations offensives et lanceurs partants. Vous pouvez ainsi jouer dans un environnement qui correspond au monde réel! The Show™ Live (Rencontres en direct) présente les rencontres de la même manière que les modes par saison, avec des statistiques à jour sur les joueurs et les équipes. Écoutez les commentateurs annoncer les événements de la journée précédente ou suivante à partir de situations et de renseignements réalistes. Vous pouvez également jouer une rencontre du jour même ou retourner en arrière dans le calendrier et jouer n'importe quelle rencontre s'étant déroulée plus tôt dans la saison. Le mode The Show™ Live (Rencontres en direct) vous rapproche de la Ligue majeure de baseball plus que jamais!

POUR COMMENCER

Lors de votre accès au mode The Show™ Live (Rencontres en direct), une décomposition du programme actuel de la journée de la MLB® s'affiche. Choisissez de jouer n'importe quelle rencontre programmée le jour même et vous voilà propulsé directement sur le terrain aux côtés des toutes dernières formations offensives et lanceurs partants grâce aux données fournies par MLB.com.

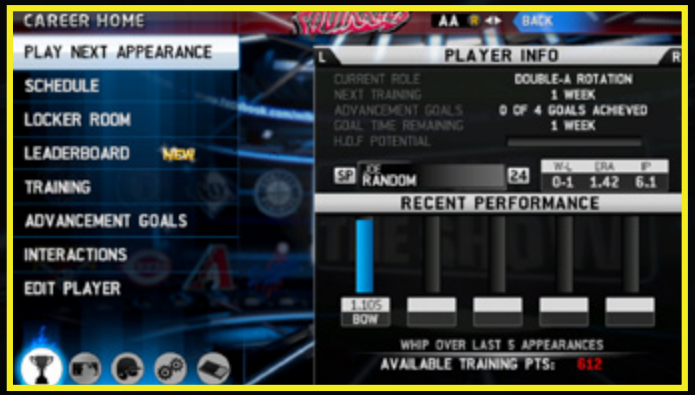
Vous pouvez également choisir de remonter le temps pour changer le cours de l'histoire. Grâce aux données de MLB.com, rejouez les face-à-face passés avec les mêmes formations offensives et statistiques pour chaque rencontre. Une autre manière pour *MLB® 13 The Show™* de vous rapprocher de l'expérience MLB® plus que jamais.

MENU PRINCIPAL DU MODE THE SHOW™ LIVE (RENCONTRES EN DIRECT)

Pour naviguer entre les rencontres passées et à venir, appuyez sur R ou L. À la fin de chaque partie, vous revenez à l'écran du programme The Show™ Live (Rencontres en direct) où vous avez la possibilité de jouer une autre rencontre passée, actuelle ou à venir.

ROAD TO THE SHOW (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE)

Le mode Road to the Show (En route vers la rencontre, RTTS) vous permet de jouer à des parties avec votre propre équipe sur le terrain. Des graphismes et prises de vue réalistes vous immergent au cœur de l'action, tandis que le système audio sur le terrain vous permet d'entendre les bruits de la foule, les cris des joueurs et les autres effets sonores perçus par votre joueur sur le terrain.



Si vous cherchez à améliorer votre jeu, de nouvelles fonctionnalités comme un Performance Evaluator (Calculateur de performance) amélioré et des tâches propres au poste de votre joueur vous permettent de contrôler confortablement votre joueur, à la fois sur le terrain et en dehors. Découvrez l'anticipation de vos premières parties et profitez des célébrations en fin de saison tandis que votre joueur progresse des ligues mineures jusqu'à la série mondiale!

POUR COMMENCER

Sélectionnez NEW (NOUVEAU) pour commencer une nouvelle carrière avec un nouveau joueur, CONTINUE (CONTINUER) pour continuer votre carrière précédente, LOAD FROM CLOUD (CHARGER DEPUIS LE NUAGE) pour charger fichier de sauvegarde que que vous avez téléchargé sur le nuage ou encore CANCEL (ANNULER) pour revenir à l'écran précédent. Si vous sélectionnez NEW (NOUVEAU), vous pouvez ensuite choisir CURRENT (ACTUELLE) pour charger la liste des joueurs actuelle, DEFAULT (PAR DÉFAUT) pour réinitialiser les listes de joueurs diffusées et annuler les personnages créés précédemment ou SAVED (SAUVEGARDÉE) pour choisir une liste de joueurs sauvegardée.

POUR COMMENCER SUITE

CRÉER UN JOUEUR

Sélectionnez NEW (NOUVEAU) pour créer un joueur. Dans le premier écran, sélectionnez votre poste principal et votre préférence manuelle. Appuyez sur ⊗ pour passer à l'écran suivant et ajuster les curseurs afin de personnaliser le type de joueur que vous souhaitez incarner. Les options dépendent du poste auquel vous souhaitez jouer.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur ⊗ pour passer aux écrans Create Player (Créer un joueur). Ces écrans vous permettent de personnaliser le nom, l'âge, l'apparence et les accessoires de votre joueur avec un niveau de détails exceptionnel. Dans les derniers écrans, ajustez votre posture et attribuez des points d'attribut pour personnaliser et améliorer vos performances. Pour naviguer entre les écrans de création d'un nouveau joueur, appuyez sur R ou L.

POUR COMMENCER SUITE

Certaines options de personnalisation nécessitent que vous ajustiez les curseurs, tandis que d'autres vous invitent à appuyer sur ⊗. Lorsque vous avez fini de personnaliser votre joueur et d'attribuer tous les points d'attribut, appuyez sur START pour valider votre personnalisation.

CHOISIR UNE ÉQUIPE

Après avoir créé votre personnage, sélectionnez ENTER DRAFT (ACCÉDER AU REPÊCHAGE) ou SELECT TEAM (SÉLECTIONNER UNE ÉQUIPE) pour démarrer votre carrière de baseball. Si vous choisissez de sélectionner votre équipe, l'écran RTTS Team Select (Sélection d'équipe RTTS) s'affichera. Utilisez alors le joystick droit pour sélectionner la configuration de vos paramètres d'utilisation et utilisez le joystick gauche pour sélectionner l'équipe de votre choix.

SUIVRE VOTRE CARRIÈRE

Suivez votre carrière grâce aux menus et tableaux de statistiques du mode Road to the Show (En route vers la rencontre). Ils affichent les modules Player Info (Renseignements sur le joueur), Division Standings (Classements de la division), Depth Chart (Tableau de performances), Next Game (Rencontre suivante), Contract Info (Renseignements sur les contrats), etc.

Pour faire défiler les menus et les écrans, utilisez le joystick gauche ou appuyez sur L ou R. Utilisez le joystick droit pour naviguer entre vos équipes Double A, Triple A et MLB®. Sur la gauche de l'écran, vous pouvez afficher votre programme, votre entraînement, vos classements et la liste de joueurs, ajuster les paramètres d'utilisateur, sauvegarder votre partie et plus encore dans les menus.

ENTRAÎNEMENT

Lorsque vous jouez ou simulez votre apparition lors d'une rencontre, vous gagnez des Training Points (Points d'entraînement). Sélectionnez TRAINING (ENTRAÎNEMENT) dans le menu Road to the Show (En route vers la rencontre) pour utiliser ces points. Choisissez un domaine d'entraînement qui correspond au poste de votre joueur et à votre style de jeu, appuyez sur ⊗ pour vous entraîner, puis choisissez le nombre de Training Points (Points d'entraînement) que vous souhaitez utiliser à l'aide du joystick gauche.

JOUER UNE RENCONTRE

Sélectionnez PLAY NEXT APPEARANCE (JOUER LA PROCHAINE APPARITION) depuis le menu Career Home (Accueil du mode Carrière) pour démarrer une nouvelle partie de baseball et afficher votre programme. Lorsque c'est à vous de jouer, choisissez PLAY (JOUER) pour commencer une rencontre ou SIM pour simuler votre apparition et passer à la prochaine rencontre. Vous trouverez également des séances d'entraînement le long de votre parcours pour améliorer vos attributs et perfectionner vos compétences de jeu.

Pendant la rencontre, appuyez sur START pour accéder au menu et afficher Replay (Retransmission) et Strategy Guide (Guide stratégique) ou pour choisir l'option Exit Game (Quitter la rencontre) et laisser le reste de la rencontre en simulation.

ACCUEIL DU MODE CARRIÈRE

Commencez une nouvelle partie, affichez le programme de votre équipe, examinez votre Player Performance Evaluator (Calculateur de performance du joueur) dans le Locker Room (Vestiaire), affichez le tableau des meilleurs classements en ligne pour comparer vos statistiques à celles des autres joueurs, attribuez des Training Points (Points d'entraînement), affichez vos objectifs d'avancement et interactions, et modifiez votre joueur. À droite de l'écran, affichez les Player Info (Renseignements sur le joueur), y compris le journal des victoires et des défaites, les manches jouées, l'apparition potentielle au panthéon et les objectifs d'avancement.

AROUND THE LEAGUE (LE TOUR DE LA LIGUE)

Accédez aux Standings (Classements), Statistics (Statistiques), Who's Hot (Meilleurs joueurs), League Leaders (Premiers de la Ligue), Awards (Récompenses) et All-Star Voting (Votes pour élire les vedettes). À droite de l'écran, affichez vos classements dans la division, vos coups de circuit et vos victoires préservées.

PERSONNEL (EFFECTIFS)

À partir de ce menu, affichez les Roster (Listes des joueurs), Lineups (Formations offensives), Pitching Rotation (Rotation des lanceurs) et Disabled List (Liste des blessés). À droite de l'écran, visualisez le Depth Chart (Tableau de performances) de chacune de vos équipes en les faisant défiler à l'aide du joystick droit.

MENU POST GAME (APRÈS PARTIE)

Ce menu apparaît après chaque rencontre que vous jouez plutôt que simulez. Performance Evaluator (évaluateur de performance), Box Score (le score case), Player of the Game (le joueur du match), Game Log (Connexion jeu), et le Pitcher and Batter Analysis (lanceur et frappeur analyse).

MENU RTTS

Ce menu apparaît après chaque rencontre que vous jouez plutôt que simulez, à côté du menu Post Game (Après partie). Naviguez dans le menu Road to the Show (En route vers la rencontre) pour afficher les résultats de votre partie dans le Performance Evaluator (Calculateur de performance), visualiser les statistiques de la partie dans Box Score (Sommaire officiel), voir le meilleur joueur dans Player of the Game (Joueur de la rencontre), parcourir le journal de la rencontre dans Game Log (Journal de la rencontre), afficher les rapports sur les lanceurs dans Pitcher Analysis (Analyse des lanceurs) et visualiser les rapports sur les batteurs dans Batter Analysis (Analyse des batteurs). Utilisez le joystick gauche pour accéder au menu Post Game (Après partie).

FRANCHISE (ÉQUIPE PROFESSIONNELLE)

Le mode Franchise (Équipe professionnelle) vous permet de gérer une seule équipe ou les 30 équipes. Ce mode est doté d'un nouveau système de recrutement des joueurs qui comporte un élément plus humain, ce qui influence vos décisions quant aux directives de recrutement, aux changements de poste et au repêchage d'un joueur. Il existe également un nouveau système d'entraînement des joueurs, qui vous permet de sélectionner chaque joueur pour l'entraîner dans des domaines particuliers. Viennent également s'ajouter les changements de progressions des joueurs, les budgets et les nouvelles stratégies organisationnelles afin de rendre votre rôle de directeur général dynamique et personnalisé.

FRANCHISE (ÉQUIPE PROFESSIONNELLE) SUITE

Le budget de votre équipe dépend de son journal des victoires et des défaites, tout comme dans le monde réel. Vous pouvez également sélectionner LOAD FROM CLOUD pour charger un fichier de sauvegarde que vous avez téléchargé vers le cloud. Pour créer une équipe solide, repêchez des joueurs compétents qui contribuent à l'équilibre de l'équipe et faites-les participer à un entraînement pertinent. Gagnez suffisamment de rencontres et vous pourrez vous retrouver avec une équipe couronnée de succès et un gros budget à dépenser!

POUR COMMENCER

Sélectionnez FRANCHISE (ÉQUIPE PROFESSIONNELLE) dans le menu Game Modes (Modes de jeu), créez une nouvelle partie ou continuez une partie sauvegardée, puis choisissez la liste de joueurs que vous souhaitez utiliser. Sélectionnez une ou plusieurs équipes à gérer, d'après les résultats de chaque équipe affichés à droite de l'écran. Faites défiler à l'aide du joystick droit pour définir votre niveau de difficulté pour chaque équipe et appuyez sur START pour accepter.

L'écran suivant comporte les options d'intégration au mode. Activez Fantasy Draft (Repêchage de rêve) pour repêcher un joueur de n'importe quelle équipe, CPU Roster Control (Contrôle des listes de joueurs de l'ordinateur) pour gérer des listes de joueurs pour les équipes gérées par ordinateur, Force Trades (Forcer les échanges) pour que tous les échanges que vous avez proposés soient automatiquement acceptés et Designated Hitter (Frappeur désigné) pour que la règle du frappeur désigné soit en vigueur à tout moment. Vous pouvez également désactiver ces modes pour un type de défi différent.

MENU FRANCHISE (ÉQUIPE PROFESSIONNELLE)

Le menu Franchise (Équipe professionnelle) vous permet d'afficher le calendrier de vos équipes dans Schedule (Programme), de terminer l'entraînement de printemps pour simuler des rencontres pour la saison dans Sim Season (Simuler la saison), de voir les entraîneurs et les chasseurs de talent dans View Staff (Afficher le personnel), d'entraîner vos joueurs dans Training Assignments (Exercices d'entraînement) et de recruter de nouveaux joueurs dans Scouting (Recrutement).

SEASON (SAISON)

Le mode Season (Saison) vous permet de jouer avec une équipe ou les 30 équipes. Ce mode comprend de nouvelles stratégies organisationnelles ainsi qu'une nouvelle progression du joueur. Simulez des rencontres et prenez des décisions en tant que directeur pour voir si vous pouvez emmener vos équipes jusqu'à la série mondiale!

POUR COMMENCER

Sélectionnez SEASON (SAISON) dans le menu Game Modes (Modes de jeu), créez un nouveau jeu ou chargez une équipe qui a été sauvegardée et choisissez la liste de joueurs que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez également sélectionner LOAD FROM CLOUD pour charger un fichier de sauvegarde que vous avez téléchargé vers le cloud. Consultez les résultats de chaque équipe sur le côté droit de l'écran et sélectionnez une ou plusieurs équipes. Faites défiler à l'aide du joystick droit pour définir votre niveau de difficulté pour chaque équipe et appuyez sur START pour accepter.

Choisissez les options d'intégration au mode dans la liste située sur l'écran suivant. Choisissez la longueur de votre saison, activez/désactivez la fonction Fantasy Draft (Repêchage de rêve), activez/désactivez la fonction CPU Roster Control (Contrôle des listes de joueurs de l'ordinateur) et activez/désactivez la fonction Force Trades (Forcer les échanges).

MENU SEASON (SAISON)

Le menu Season (Saison) vous permet d'afficher le calendrier de vos équipes dans Schedule (Programme), de terminer l'entraînement de printemps pour simuler la saison dans Sim Saison (Simuler la saison) et de voir votre personnel d'entraînement dans View Coaches (Afficher les entraîneurs).

THE POSTSEASON (APRÈS-SAISON)

Le mode The Postseason (Après-saison) vous emmène droit vers l'action pour voir si votre équipe peut vaincre. Jouez avec une équipe ou les 10 équipes à l'aide de la nouvelle structure après-saison qui comprend une rencontre unique entre les deuxièmes meilleurs, suivie par les rencontres standards de la série de divisions, du championnat et de la série mondiale. Pour chaque série, vous avez la possibilité de choisir le vainqueur en une seule rencontre ou sur la meilleure entre trois, cinq ou sept rencontres. Pour personnaliser davantage votre expérience, sélectionnez la règle de l'American League Designated Hitter (Frappeur désigné de la ligue américaine) et choisissez un stade pour chaque jeu, si vous le souhaitez. Par ailleurs, si les rencontres à un seul joueur ne suffisent pas, le mode Postseason (Après-saison) offre également un mode à deux joueurs compétitif ou en coopération.

POUR COMMENCER

Sélectionnez POSTSEASON (APRÈS-SAISON) dans le menu Game Modes (Modes de jeu), créez une nouvelle partie ou chargez une partie sauvegardée, ou choisissez la liste de joueurs que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez également sélectionner LOAD FROM CLOUD pour charger un fichier de sauvegarde que vous avez téléchargé vers le cloud. Sélectionnez une ou plusieurs équipes et consultez les résultats des équipes sur le côté droit de l'écran. Déplacez le joystick droit pour définir votre niveau de difficulté pour chaque équipe et appuyez sur START pour accepter.

Choisissez les options d'intégration au mode dans le nouvel écran. Choisissez la longueur de la série des divisions, du championnat, de la série mondiale et du frappeur désigné ainsi que le stade de votre choix.

MENU THE POSTSEASON (APRÈS-SAISON)

Dans le menu The Postseason (Après-saison), affichez le programme ainsi que le calendrier des équipes dans Schedule (Programme), consultez les statistiques des joueurs dans Statistics (Statistiques), gérez vos joueurs dans Manage Roster (Gérer la liste de joueurs), mettez à jour votre formation offensive dans Lineups (Formations offensives), ajustez les lanceurs en réserve dans Pitching Rotation (Rotation des lanceurs) et consultez qui est blessé dans Disabled List (Liste des blessés).

CROSS PLAY

Le mode Home Run Derby™ en ligne de *MLB® 13 The Show™* utilise la fonction Cross Play. Ainsi, vous pouvez affronter vos amis ou d'autres utilisateurs en ligne lors d'un match Home Run Derby™ n'importe où et à tout moment sur votre système PlayStation®3 ou votre système PlayStation® Vita.

La fonction Cross Play vous permet également de transférer les données de sauvegarde des modes Saison, Franchise et RTTS entre votre système PS3™ et votre système PlayStation®Vita. Lorsque vous jouez à l'un de ces modes, sélectionnez l'option TÉLÉCHARGER SUR LE CLOUD dans le menu Utilitaire de données. Vous pourrez ensuite enregistrer les données de sauvegarde du mode correspondant et les utiliser sur le système de votre choix. Une fois les données téléchargées, vous pourrez sélectionner l'option Charger les données du Cloud dans les modes de jeu compatibles. Le nombre de sauvegardes autorisé est limité à un seul fichier par mode de jeu.

COMMANDES DE BASE

COMMANDES DE BASE AU BÂTON (SYNCHRONISATION ET ZONE)

Élan normal .....

Élan de contact .....

Élan puissant .....

Élan retenu ..... (appuyer et relâcher)

Sens de l'élan dans la zone ..... joystick gauche (uniquement dans le paramètre de l'interface de la zone)

Amorti sacrifice ..... (appui précoce)

Amorti accéléré ..... (appui tardif)

COMMANDES DE FRAPPE EN MODE ANALOGIQUE PUR

Enjambée ..... joystick droit (tirer vers le bas)

Élan..... joystick droit (pousser vers le haut)

Élan retenu..... joystick droit (relâcher)

Amorti .....joystick droit (Tenir en position poussée vers le haut)

Amorti accéléré.....joystick droit (pousser vers le haut tardivement)

Sens de l'élan dans la zone ..... joystick droit (orienté vers l'intérieur ou l'extérieur)

COMMANDES DIVERSES AU BÂTON (TOUS LES MODES)

Historique du lancer et estimation du lancer ..... R

Menu d'état du lanceur/frappeur ..... SELECT

Accéder au Menu rapide .....Touche

Annonce de temps mort par le frappeur .....Touche (avant l'élan du lanceur, sauf en ligne)

Analyse du lanceur..... L (via la fenêtre d'état LF)

Analyse du frappeur ..... R (via la fenêtre d'état LF)

Mettre le jeu en pause ..... Touche START (ou effectuer un balayage vers la droite sur le coin supérieur droit de l'écran)

COMMANDES AVANCÉES AU BÂTON (TOUS LES MODES)

Estimer le type de lancer ..... R + ICON/toucher l'icône Type de lancer

Estimer la zone de lancer..... R + joystick gauche / toucher la zone de frappe (sauf en mode synchronisation)

Inciter à une chandelle ..... R + joystick droit ⬆

Inciter à une balle bondissante ..... R + joystick droit ⬇

Inciter à une balle vers le 1er but..... R + joystick droit ➡

Inciter à une balle vers le 3e but ..... R + joystick droit ⬅

COMMANDES DE BASE AU LANCER

Type de lancer 1 ..... ⊗/toucher l'icône Type de lancer

Type de lancer 2 ..... ○/toucher l'icône Type de lancer

Type de lancer 3 ..... △/toucher l'icône Type de lancer

Type de lancer 4 ..... □/toucher l'icône Type de lancer

Type de lancer 5 ..... R /toucher l'icône Type de lancer

Lancer hors cible ..... L + ⊗/toucher l'icône Type de lancer

COMMANDES DE BASE AU LANCER SUITE

But sur balles intentionnel ..... L + /toucher l'icône Type de lancer

Menu d'état du lanceur/frappeur ..... SELECT

Menu rapide ..... Touche (toucher)

Faire un panoramique arrière sur le deuxième but..... Touche /joystick droit ↓ (vues du lanceur/de l'arrière-champ uniquement)

COMMANDES DE LANCER EN MODE ANALOGIQUE PUR

Commencer le lancer ..... joystick droit (tirer vers le bas)

Définir la vitesse / le moment du lancer..... joystick droit (pousser vers le haut rapidement/lentement)

Définir la précision ..... joystick droit (orienté dans la direction de la cible du compteur)

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER (DANS LES VUES DU RECEVEUR)

Lancer la balle ..... ⊗

Prendre à contre-pied au premier but ..... L + ○/effectuer un balayage à droite sur le pavé tactile arrière

Prendre à contre-pied au deuxième but ..... L + △/effectuer un balayage vers le haut sur le pavé tactile arrière

Prendre à contre-pied au troisième but..... L + □/effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

Déplacement classique..... BASE ICON (toucher)/ effectuer un balayage lent

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER (DANS LES VUES DU RECEVEUR) SUITE

Déplacement rapide.....BASE ICON (toucher deux fois)/ effectuer un balayage rapide

Déplacement trompeur ..... BASE ICON (maintenir enfoncé)/ effectuer un balayage avec deux doigts

Placer la balle dans la zone.....joystick gauche

Descendre du monticule ..... R (à partir de la prise d'élan ou de l'étirement)

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER (DANS LES VUES DU LANCEUR)

Lancer la balle ..... ⊗

Prendre à contre-pied au premier but ..... L + □/effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

Prendre à contre-pied au deuxième but ..... L + ⊗/effectuer un balayage vers le bas sur le pavé tactile arrière

Prendre à contre-pied au troisième but..... L + ○/effectuer un balayage à droite sur le pavé tactile arrière

Déplacement classique..... BASE ICON (toucher)/ effectuer un balayage lent

COMMANDES AVANCÉES AU LANCER (DANS LES VUES DU LANCEUR) SUITE

Déplacement rapide.....BASE ICON (toucher deux fois)/ effectuer un balayage rapide

Déplacement trompeur ..... BASE ICON (maintenir enfoncé)/ effectuer un balayage avec deux doigts

Placer la balle dans la zone.....joystick gauche

Descendre du monticule ..... R (à partir de la prise d'élan ou de l'étirement)

BOUTON DE PRÉCISION DU COMPTEUR DE JEU AU CHAMP

Vous avez désormais plus de contrôle sur tous les aspects du jeu au champ que jamais auparavant. Le bouton de précision vous permet d'ajuster la puissance et la précision de votre lancer. Pour ajuster la vitesse d'un lancer puissant ou modéré, appuyez longuement ou brièvement sur le bouton correspondant. La difficulté consiste à trouver la bonne fenêtre de lancer pour obtenir une précision optimale. Attendez que l'aiguille atteigne la zone verte du compteur, puis lancez la balle. Si l'aiguille s'arrête sur la zone jaune ou rouge, votre balle risque de manquer sa cible. La vitesse de l'aiguille et la taille de la zone verte du compteur dépendent des compétences de votre joueur. S'il n'est pas doué pour le jeu au champ, vous aurez plus de difficultés. Sélectionnez le nouveau bouton de précision du compteur pour avoir un contrôle total sur la précision et la force des joueurs défensifs.

BOUTON DE PRÉCISION DU COMPTEUR DE JEU AU CHAMP SUITE

Mouvement du joueur ..... joystick gauche ou touches directionnelles

Lancer vers le premier but ..... ○/effectuer un balayage à droite sur le pavé tactile arrière

Lancer vers le deuxième but..... △/effectuer un balayage vers le haut sur le pavé tactile arrière

Lancer vers le troisième but ..... □/effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

BOUTON DE PRÉCISION DU COMPTEUR DE JEU AU CHAMP SUITE

Lancer au marbre ..... (X)/effectuer un balayage vers le bas sur le pavé tactile arrière

Lancer vers l'intercepteur L

Feinte de lancer .....ICON (appuyez sur la même touche que pour le lancer sélectionné)

Sauter/plonger ..... R /joystick droit ↑ (avec ou sans la balle)

COMMANDES DE LANCER EN MODE ANALOGIQUE PUR

Mouvement du joueur ..... joystick gauche/touches directionnelles

Lancer vers le premier but ..... joystick droit R

Lancer vers le deuxième but ..... joystick droit ➡

Lancer vers le troisième but ..... joystick droit ⬅

Lancer au marbre ..... joystick droit ⬇

Lancer vers l'intercepteur ..... L + joystick droit

Feinte de lancer ..... joystick droit (appuyer sur la même touche que pour le lancer sélectionné)

Définir la vitesse du lancer ..... joystick droit (maintenir la touche de lancer pour définir la vitesse)

COMMANDES DU COUREUR AVANT LE LANCER

Target baserunner.....joystick gauche (pointer en direction de l'emplacement du coureur)

Voler, tous les coureurs..... L /effectuer un balayage à gauche avec deux doigts sur le pavé tactile arrière

Voler un but, coureur individuel.....joystick gauche + L /effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière (après avoir ciblé un coureur)

S'éloigner du but, tous les coureurs.....joystick droit ← /reffectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

COMMANDES DU COUREUR AVANT LE LANCER SUITE

S'éloigner du but, coureur individuel..... joystick gauche + joystick droit ⬅/ effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

Faire demi-tour, tous les coureurs ..... joystick droit ➡/ effectuer un balayage à droite sur le pavé tactile arrière

Faire demi-tour, coureur individuel.....joystick gauche + joystick droit ➡/ effectuer un balayage à droite sur le pavé tactile arrière

COMMANDES PAR DÉFAUT DU COUREUR (APRÈS LE LANCER)

Coureur cible..... joystick gauche (pointer en direction de l'emplacement du coureur)

Avancer, tous les coureurs L

Avancer, coureur individuel..... joystick gauche + ICON

Faire demi-tour, tous les coureurs ..... R

Faire demi-tour, coureur individuel..... joystick gauche + ICON

Arrêter le coureur..... L + R

COMMANDES DE BASE DE GLISSADE

La tête la première, tout droit ..... joystick droit ↑

La tête la première, mouvement vers la gauche ..... joystick droit ↖

La tête la première, mouvement vers la droite..... joystick droit ↗

Les pieds en avant, mouvement vers la gauche ..... joystick droit ← / ↙

Les pieds en avant, mouvement vers la droite..... joystick droit → / ↘

Les pieds en avant, tout droit ..... joystick droit ↓

COMMANDES DIVERSES DE GLISSADE

Glissade la tête la première..... joystick droit ⬆ (vers n'importe quel but)

Collision avec le receveur ..... joystick droit ⬇ (lorsque le receveur est en position)

Passer le marbre..... joystick droit ⬇ (lorsque le receveur n'est pas en position)

Casser le double jeu .....joystick droit ⬇

COMMANDES DE JEU AU CHAMP EN MODE ROAD TO THE SHOW (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE)

Mouvement du joueur ..... joystick gauche/touches directionnelles

Lancer vers le premier but ..... /effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

Lancer vers le deuxième but ..... /effectuer un balayage vers le bas sur le pavé tactile arrière

Lancer vers le troisième but..... /effectuer un balayage à droite sur le pavé tactile arrière

COMMANDES DE JEU AU CHAMP EN MODE ROAD TO THE SHOW (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE) SUITE

Lancer au marbre ..... /effectuer un balayage vers le haut sur le pavé tactile arrière

Lancer vers l'intercepteur L

Accéder au Menu rapide .....Touche

COMMANDES DU JEU D'ANNONCES DU RECEVEUR (RTTS)

Sélectionner le type de lancer 1 ..... ✕

Sélectionner le type de lancer 2 ..... ○

Sélectionner le type de lancer 3 ..... △

Sélectionner le type de lancer 4 ..... □

Sélectionner le type de lancer 5 ..... R

Sélectionner le lancer hors cible ..... L + ✕

Sélectionner le but sur balles intentionnel ..... L + ○

Annoncer l'emplacement du lancer ..... joystick gauche

Confirmer la sélection de lancer ..... ✕

COMMANDES DU COUREUR EN MODE ROAD TO THE SHOW (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE) AVANT LE LANCER

Réduire l'avance ..... L (toucher)/effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

Faire demi-tour ..... joystick gauche (vers l'arrière)/effectuer un balayage à gauche sur le pavé tactile arrière

Augmenter l'avance ..... R (toucher)/effectuer un balayage à droite sur le pavé tactile arrière

Se pencher ..... R (maintenir)

COMMANDES DU COUREUR EN MODE ROAD TO THE SHOW (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE) AVANT LE LANCER SUITE

Voler un but ..... joystick gauche (vers l'avant)
effectuer un balayage à droite avec
deux doigts sur le pavé tactile arrière

Accéder au Menu rapide .....Touche

COMMANDES DU COUREUR EN MODE ROAD TO THE SHOW (EN ROUTE VERS LA RENCONTRE) APRÈS LE LANCER

Faire revenir le coureur ..... joystick gauche (vers l'arrière)

Faire avancer le coureur..... joystick gauche (vers l'avant)

Arrêter le coureur..... joystick gauche (relâcher)

Sélectionner la caméra de diffusion..... L (maintenir)

Pour plus d'informations sur ce jeu s'il vous plaît visitez www.playstation.com

PlayStation®

Logiciel sous licence pour les systèmes PlayStation®Vita aux Amériques. L'utilisation du PlayStation®Network est soumis aux contrats d'utilisateur et aux politiques de confidentialités décrites sur:

www.us.playstation.com/support/useragreements

AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

Certaines personnes, qui sont sensibles aux lumières clignotantes ou vacillantes ou encore aux motifs géométriques, peuvent présenter des symptômes épileptiques ou faire une crise lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo. Ces symptômes peuvent apparaître chez les personnes ne présentant aucun antécédent épileptique. Si vous ou quelqu'un de votre famille êtes sujet à l'épilepsie ou à des crises quelconques, consultez votre médecin avant de commencer à jouer.

CESSEZ IMMÉDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

• vertige • troubles de la vision • clignements d'yeux ou contractions musculaires • désorientation
• perte de connaissance • saisies • mouvements involontaires ou convulsions

RECOMMENCEZ À JOUER QUE SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

⚠ AVERTISSEMENT : PHOTOSENSIBILITÉ / ÉPILEPSIE / CRISES

UTILISATION DES JEUX VIDÉO AFIN D'ÉVITER LE RISQUE DE CRISE

- Jouez toujours dans un endroit bien éclairé et à distance suffisante del'écran (écran tactile).
- Évitez toute utilisation prolongée du système PlayStation®Vita. Faites une pause de 15 minutes toutes les heures.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.

Évitez immédiatement de jouer si vous présentez l'un des symptômes suivants : étourdissement, nausée ou toute sensation analogue au mal des transports, gêne ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou toute autre partie du corps. Si cet état persiste, consultez un médecin.

JEU DE CARTE PRÉCAUTIONS – PARTIE 1

Gardez la carte de jeu hors de la portée des jeunes enfants pour prévenir une ingestion accidentelle.

Cette carte de jeu doit être utilisée uniquement avec le système PlayStation®Vita. Utiliser cette carte de jeu avec un autre appareil peut endommager l'appareil ou la carte de jeu.

- Ne touchez pas les connexions de la carte de jeu avec les mains ou des objets métalliques.
- Empêchez la carte de jeu d'entrer en contact avec des liquides. Ne pas plier ni faire tomber la carte de jeu ni l'exposer à un impact physique important.
- La carte de jeu ne doit jamais être désassemblée ou modifiée.

JEU DE CARTE PRÉCAUTIONS – PARTIE 2

N’utilisez pas et ne rangez pas la carte de jeu dans les endroits suivants ou dans les conditions suivantes :

- Dans une voiture avec les fenêtres fermées (particulièrement en été)/dans la lumière directe du soleil/près de sources de chaleur.
- Dans des environnements très humides ou corrosifs.
- Assurez-vous d’insérer la carte de jeu dans le bon sens.

Les données sur la carte de jeu peuvent être perdues ou corrompues dans les situations suivantes:

- Si la carte de jeu est retirée du système ou si le système est éteint pendant que des données sont lues ou enregistrées sur la carte de jeu.
- Si la carte de jeu est utilisée dans un endroit où elle peut être affectée par l’électricité statique ou le bruit électronique.

Si, pour quelque raison que ce soit, une perte ou une corruption de données survient, il est impossible de récupérer les données. Il est recommandé de sauvegarder les données régulièrement. Sony Computer Entertainment Inc. et ses filiales et sociétés affiliées ne seront pas responsables pour des dommages ou une blessure dans le cas d’une perte ou corruption de données.

DIVULGATION SUR L'UTILISATION DES DONNÉES DE LOCALISATION

Ce jeu interagit avec d'autres applications qui utilisent les données de localisation (comme « near »).

Pour désactiver la données de localisation, allez à [Paramètres] > [Données de Localisation].

SCEA peut mettre fin à la portion de ce jeu en ligne à tout moment.

Les droits d'accès Online Pass ne peuvent pas être transférés une fois que le coupon a été échangé. Les coupons Online Pass ne peuvent pas être échangés ou renvoyés contre de l'argent ou un crédit. Le code de Online Pass peut être activé une seule fois et s'associe au compte Sony Entertainment Network utilisé pour l'activation.

JEU DE CARTE AVIS – PARTIE 1

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règles FCC.

Son opération est sous réserve des deux conditions suivantes:

(1) cet appareil ne peut pas causer d'interférence préjudiciable, et

(2) cet appareil doit accepter toute interférence reçue, incluant une interférence qui pourrait causer un fonctionnement irrégulier

- Cet appareil a été testé et il a été déterminé qu'il se conforme aux normes pour un appareil numérique de classe B, conformément à la partie 15 des règles FCC. Ces normes sont établies afin d'offrir une protection raisonnable contre une possibilité d'interférence préjudiciable dans une installation résidentielle. Cet appareil produit, utilise, et peut émettre une énergie radioélectrique et, s'il n'est pas installé ou utilisé selon les instructions, peut causer une interférence préjudiciable aux radiocommunications.

JEU DE CARTE AVIS – PARTIE 2

- Cependant, il est impossible de garantir qu'il n'y aura pas d'interférence dans une installation donnée. Si cet appareil cause une interférence préjudiciable à la réception radio ou télévisuelle ce qui peut être déterminé en allumant ou en éteignant l'appareil, l'utilisateur est encouragé à essayer de corriger l'interférence en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :
  - Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
  - Éloigner l'appareil du récepteur.
  - Brancher l'appareil sur un autre circuit que celui où le récepteur est branché.
  - Demander de l'aide au détaillant ou à un technicien radio/télévision spécialisé.

Tout changement ou modification n'étant pas expressément approuvé dans ce manuel pourrait annuler votre droit d'utiliser cet appareil.

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

GARANTIE LIMITÉE – PARTIE 1

Sony Computer Entertainment America LLC (« SCEA ») garantit à l'acheteur original de ce produit que le produit sera exempt de défauts matériels et opérationnels pendant une période d'un (1) an à compter de la date d'achat originelle. Cette garantie ne s'applique pas aux produits consommables (tels que les piles). Si un défaut se produit au cours de la période couverte par la garantie, alors SCEA accepte, sur réception d'une preuve d'achat et pendant une période d'un (1) an de réparer le produit défectueux vendu, ou de remplacer le produit défectueux par un produit « de fabrication certifiée ». Dans le cadre de cette garantie limitée, « de fabrication certifiée » signifie un produit qui a été fait/refait selon les spécifications originales. Cette garantie ne s'applique pas et s'annule si le défaut de produit SCEA a été cause par l'abus, la mauvaise utilisation, le mauvais entretien, la négligence, ou des moyens autres que d'un défaut dans les matériaux ou la fabrication.

GARANTIE LIMITÉE – PARTIE 2

CETTE GARANTIE ANNULE TOUTES LES AUTRES GARANTIES ET AUCUNE AUTRE REVENDICATION OU DEMANDE D'INDEMNISATION DE TOUTE NATURE NE LIERA SCEA. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET DE COMPATIBILITÉ POUR UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE D'UN (1) AN DÉCRITE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, SCEA N'EST RESPONSABLE DES DOMMAGES FORTUITS OU CONSÉCUTIFS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN MAUVAIS FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL SCEA. CERTAINS ÉTATS N'AUTORISENT PAS DE LIMITATION SUR LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU D'EXCLUSION DE RESPONSABILITÉ, NI DE LIMITATIONS EN CAS DE DOMMAGES CONSÉCUTIFS. AINSI, LES LIMITATIONS OU EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉ CI-DESSUS PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOTRE SITUATION.

Cette garantie vous donne des droits juridiques spécifiques. Vos droits peuvent varier selon l'état ou la province ou vous vous trouvez.

Cette garantie est valide seulement aux États-Unis et au Canada.

SERVICE CONSOMMATEUR/LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

1-800-345-7669

Si vous avez des questions au sujet de ce produit, visitez le

www.us.playstation.com/support

ou contactez le Service à la clientèle de SCEA au 1-800-345-7669.
Nos représentants sont disponibles du lundi au samedi,
de 6:00 à 20:00, et le dimanche de 7:00 à 18:30, heure du Pacifique.

ACCORD UTILISATEUR EN LIGNE

VEUILLEZ PRENDRE CONNAISSANCE DE L'ACCORD UTILISATEUR EN LIGNE DANS SA GLOBALITÉ, PUIS INDIQUER SI VOUS EN ACCEPTEZ OU NON LES CONDITIONS EN CLIQUANT SUR LA TOUCHE "ACCEPTER" OU "REFUSER" AU BAS DE L'ÉCRAN. SI VOUS CLIQUEZ SUR LA TOUCHE "REFUSER", VOUS NE POURREZ PAS PROFITER DES FONCTIONNALITÉS EN LIGNE DE CE JEU. SI VOUS SOUHAITEZ RENVOYER LA VERSION PHYSIQUE DE CE JEU, PRENEZ CONTACT AVEC LE SERVICE CONSOMMATEURS SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA LLC ("SCEA") AU 1-800-345-7669 POUR EN SAVOIR PLUS SUR LES REMBOURSEMENTS ET LES RETOURS. VOUS DEVEZ ÊTRE EN POSSESSION DE LA FACTURE D'ACHAT.

1. ACCEPTATION DE L'ACCORD. Cet Accord ne peut être accepté que par un adulte de plus de 18 ans. En cliquant sur "ACCEPTER", vous affirmez être âgé de plus de 18 ans et acceptez cet Accord pour votre propre compte ou pour celui de votre enfant mineur (âgé de moins de 18 ans).

2. CONCESSION DE LICENCE. SCEA vous concède une licence limitée et non exclusive pour utiliser le

logiciel de jeu, qui inclut les outils de création de contenu généré par l'utilisateur (collectivement, le "Logiciel"), pour votre usage personnel sur un système de loisir intéractif PlayStation® uniquement. Cette licence limitée ne vous donne pas le droit de, et vous acceptez de ne pas (i) louer ou céder sous licence le Logiciel, (ii) modifier, adapter, traduire, décompiler ou désassembler le Logiciel, (iii) essayer de créer un code source depuis le code du Logiciel, ou (iv) télécharger du contenu de jeu à d'autres fins que celles de jouer, de créer du contenu généré par l'utilisateur ou de distribuer du contenu généré par l'utilisateur, comme cela est autorisé uniquement en lien avec l'utilisation sous licence de ce jeu. Tous les droits relatifs à l'utilisation du Logiciel ne vous étant pas explicitement accordés sont réservés à SCEA. SCEA se réserve le droit de modifier le contenu du jeu, y compris le contenu généré par l'utilisateur, à tout moment et pour quelque raison que ce soit. Ce Logiciel peut inclure des restrictions de temps et d'utilisation. Pour consulter les restrictions de temps et d'utilisation de ce Logiciel, visitez www.us.playstation.com/support/useragreement.

3. AUTHENTIFICATION/SERVICE. SCEA peut recueillir des informations sur le matériel et les logiciels d'un utilisateur pour l'authentification, la protection contre la copie, le blocage du compte, la surveillance/les diagnostiques du système, l'application du règlement, la gestion du jeu et d'autres fins. SCEA ne garantit pas le fonctionnement continu des serveurs du jeu et ne saurait être tenu responsable en cas de délai ou de mauvais fonctionnement des serveurs du jeu.

4. MAINTENANCE ET MISES À JOUR DU SYSTÈME. Certains jeux ne peuvent pas fonctionner sans la mise à jour du logiciel système de votre système PlayStation (le "Logiciel système"). Le logiciel du jeu pourra vérifier votre système PlayStation afin de déterminer quelle version du Logiciel système est actuellement installée. Si le Logiciel système de votre système PlayStation n'est pas le plus récent, le logiciel du jeu pourra nécessiter que vous mettiez à jour votre Logiciel système avant de pouvoir jouer au jeu. La mise à jour du Logiciel système de votre système PlayStation est susceptible de provoquer une perte de données, de contenu, de fonctionnalités ou d'utilitaires. Il est donc recommandé d'effectuer une copie de sauvegarde des données pouvant être copiées depuis le disque dur de votre système PlayStation avant de procéder à la mise à jour du Logiciel système. Vous trouverez des informations sur la copie de sauvegarde dans le guide de l'utilisateur en ligne du système PlayStation. SCEA n'est pas responsable des pertes de données.

5. COMPTES UTILISATEUR SÉPARÉS. Ce jeu pourra vous demander de créer un compte avec un utilisateur, un joueur ou tout autre nom de jeu ("Nom de jeu") et un mot de passe. Vous devrez peut-être aussi sélectionner ou fournir des informations additionnelles pour un profil de jeu. Ces informations pourront être fournies à tout site de tournoi mis en place par SCEA ou ses partenaires en connexion avec ce jeu. Lorsque vous créez un Nom de jeu, choisissez un pseudonyme pour protéger

votre identité. Lorsque vous créez un mot de passe, choisissez une combinaison unique de lettres et de chiffres sans lien avec votre Nom de jeu ou toute autre information partagée avec d'autres joueurs au cours d'une partie. Si votre compte est inactif pendant un certain temps, il pourra être désactivé. Si vous avez des questions concernant un compte désactivé, veuillez contacter le service consommateurs SCEA au 1-800-345-7669.

6. COLLECTE ET UTILISATION D'INFORMATIONS. Si vous utilisez les fonctionnalités en ligne de ce jeu, SCEA pourra collecter et enregistrer certaines informations en lien avec votre utilisation de ce jeu et de votre système PlayStation, et, selon la politique de confidentialité de SCEA et celle régissant PlayStation®Network, partager ces informations avec des tiers. Ces informations peuvent inclure votre identifiant utilisateur (comme votre ID en ligne PlayStation®Network et votre Nom de jeu), vos scores, vos trophées, vos performances, les lieux visités (vos données de localisation), votre liste d'amis, l'adresse MAC de votre système, votre adresse IP, et votre utilisation des fonctionnalités du jeu. SCEA pourra collecter, enregistrer et partager d'autres informations par le biais de mises à jour ou de modifications apportées au jeu. En utilisant ce jeu, vous autorisez SCEA à collecter, enregistrer et

partager ces informations, et notamment à afficher publiquement votre identifiant utilisateur, le lieu où vous vous trouvez, vos scores, votre classement, vos trophées et d'autres données de jeu.

7. PROTECTION DE L'IDENTITÉ/AUCUNE GARANTIE DE RESPECT DE LA VIE PRIVÉE. Vous reconnaissez que vous n'avez aucune garantie de respect de votre vie privée ou de confidentialité pour toute information, personnelle ou autre, dévoilée par vos soins de façon intentionnelle ou accidentelle. Il est recommandé d'éviter de donner des informations permettant de vous identifier personnellement pendant le chat.

8. COMPORTEMENT EN LIGNE. En jouant, vous acceptez de vous montrer respectueux des autres joueurs et de ne pas vous livrer à des comportements pouvant être considérés comme injurieux ou offensants par les autres joueurs, perturbateurs pour l'expérience de jeu, frauduleux ou illégaux. Ceci inclut, sans s'y limiter :

(a) Harceler ou intimider d'autres joueurs;

(b) Utiliser un langage, choisir un nom d'utilisateur, de personnage, de clan ou d'équipe, ou créer un contenu pouvant être injurieux, obscène ou diffamatoire d'un point de vue racial, ethnique ou religieux;

(c) Choisir pour nom d'utilisateur, de personnage, de clan ou d'équipe un mot, un symbole ou une

association de mots et de symboles identiques ou considérablement similaires à un autre personnage, équipe, arme, véhicule ou tout autre élément apparaissant dans le jeu;

(d) Utiliser du contenu de nature commerciale, comme des publicités, des sollicitations et des promotions pour des biens ou services;

(e) Se présenter faussement comme un employé de Sony Corporation, SCEA, ou toute autre filiale ou société affiliée;

(f) Perturber le cours normal du chat;

(g) Soumettre un faux rapport sur le comportement abusif d'un utilisateur au service consommateurs SCEA;

(h) Enfreindre toute loi locale, régionale ou nationale;

(i) Utiliser un code de triche, un appareil de triche, ou tout appareil modifiant le code ou les données du jeu. Vous trouverez une explication détaillée de la politique de SCEA concernant la triche sur www.us.playstation.com/onlinecheating.

(j) Essayer délibérément de modifier, endommager ou dénaturer le fonctionnement normal de ce

jeu, notamment en exploitant le système de classement par la création de "comptes factices".

9. SIGNALER UN ABUS. Pour signaler la violation de cet Accord ou pour poser des questions sur un compte bloqué, contactez le service consommateurs SCEA au 1-800-345-7669.

10. VIOLATIONS DE L'ACCORD. Si vous enfreignez cet Accord de quelque manière que ce soit, SCEA peut, à sa discrétion et sans préavis, temporairement ou de façon permanente, bloquer votre compte et/ou réinitialiser vos statistiques et/ou vos classements pour ce jeu et tout autre jeu.

11. CONNEXION INTERNET ET MOBILE. Pour que les fonctionnalités en ligne de ce jeu fonctionnent correctement, vous devrez posséder et entretenir une connexion Internet adéquate. SCEA et ses filiales ne sont associés à aucun fournisseur d'accès Internet (FAI), et notamment à aucun opérateur de points d'accès public et de réseau mobile (collectivement "FAI"). Les frais de votre FAI en lien avec votre utilisation en ligne du jeu sont à votre charge. SCEA n'est pas responsable des frais, taxes, dégâts ou blessures consécutifs ou liés à votre utilisation des services d'un FAI. Lorsque vous accédez à Internet, vous fournissez des informations directement au FAI, et non à SCEA. Ces informations sont collectées par le FAI. Avant d'accéder à Internet, il est recommandé de lire attentivement l'accord utilisateur, les conditions d'utilisation et la charte de confidentialité du FAI.

12. GARANTIE/MISE EN GARDE/LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ. DANS LES LIMITES PRÉSENTÉES DANS CET ACCORD, LE LOGICIEL ET TOUS LES SERVICES ASSOCIÉS SONT FOURNIS "EN L'ÉTAT" ET, DANS LA MESURE AUTORISÉE PAR LES LOIS EN VIGUEUR, SCEA EXCLUT TOUTE GARANTIE DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, EXPLICITE OU IMPLICITE, ET NOTAMMENT TOUTE GARANTIE DE VALEUR MARCHANDE OU D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. Sans limiter la portée de ce qui précède, SCEA ne promet pas que le Logiciel fonctionnera correctement avec tous les stockages par carte mémoire ou autres appareils périphériques. De temps à autre, vous pourrez rencontrer des problèmes de disponibilité, d'accès, de délai ou d'échec de fonctionnement indépendants du contrôle immédiat et raisonnable de SCEA. Dans le cas d'un contentieux quant à la fonctionnalité en ligne du Logiciel, vous acceptez que l'entière responsabilité de SCEA et de ses filiales soit limitée à la réparation ou au remplacement du logiciel de jeu au gré de SCEA. SCEA peut, à sa discrétion, décider d'interrompre à tout moment l'hébergement du serveur du jeu. SCEA ne saurait être tenu responsable d'une telle interruption. SCEA ne saurait être tenu responsable des violations du présent Accord de votre fait ou du fait de tout autre joueur.

13. MODIFICATION. SCEA peut, à sa seule discrétion, modifier à tout moment les termes de cet Accord.

Vous êtes tenu responsable de prendre connaissance des termes de cet Accord chaque fois que vous vous connectez pour jouer. Dès lors que vous avez accepté le présent Accord et joué au jeu en ligne, vous reconnaissez être lié par les termes en vigueur de l'Accord. Pour imprimer la version la plus récente de cet Accord, rendez-vous à la page www.us.playstation.com/support/useragreement sur votre ordinateur.

14. CONTENU GÉNÉRÉ PAR L'UTILISATEUR. Ce jeu peut inclure des outils pouvant vous donner la possibilité de communiquer avec d'autres joueurs et de créer, publier et distribuer différentes formes de contenu, pour et en lien avec le jeu, notamment des images, des photographies, des vidéos, du contenu en lien avec le jeu (niveaux, personnages, etc.) et toutes autres informations (individuellement et collectivement, "Contenu généré par l'utilisateur"). Vous reconnaissez que SCEA et les autres créateurs de Contenu généré par l'utilisateur ont des droits dans leur contenu respectif soumis aux droits d'auteur et à d'autres lois applicables, et qu'à moins de dispositions expresses figurant dans cet Accord, ces droits ne vous sont ni cédés sous licence, ni autrement transférés. Vous acceptez l'entière responsabilité de votre utilisation de tout Contenu généré par l'utilisateur qui enfreindrait ces droits.

Vous acceptez de ne pas créer, transférer, partager, envoyer, soumettre ou mettre en ligne tout

Contenu généré par l'utilisateur :

(a) protégé par les droits d'auteur, brevet, marque commerciale ou secret commercial, ou autrement assujetti à des droits de propriété, et notamment des droits de vie privée et de publicité (à moins que vous ne soyez le propriétaire légitime ou que vous ayez reçu son autorisation);

(b) contenant des affirmations frauduleuses ou des déclarations inexactes dommageables pour SCEA ou tout autre tiers;

(c) contenant des déclarations ou du matériel dénigrant, ridiculisant ou méprisant envers SCEA ou tout autre tiers;

(d) obscène, diffamatoire, menaçant, harcelant, abusif, pornographique, haineux, raciste, ou encourageant un comportement contraire à la loi ou inapproprié;

(e) sous forme de publicité ou de sollicitation commerciale;

(f) usurpant une identité; ou

(g) contraire aux règles de Comportement en ligne, à d'autres termes de cet Accord, aux termes

des Conditions d'utilisation et de l'Accord utilisateur de PlayStation®Network (PSN), ou à toutes autres conditions liées à ce jeu.

Vous reconnaissez que SCEA ne saurait être tenu responsable du Contenu généré par l'utilisateur envoyé ou publié par vous-même ou par d'autres. SCEA ne revendique pas la propriété du Contenu généré par l'utilisateur que vous envoyez ou rendez disponible dans le cadre du jeu, et SCEA décline expressément toute responsabilité en lien avec tout Contenu généré par l'utilisateur. SCEA n'est pas tenu de présélectionner le Contenu généré par l'utilisateur.

SCEA a le droit de modifier, supprimer, bloquer ou refuser de publier tout Contenu généré par l'utilisateur envoyé par un réseau ou un site Internet, et notamment, sans s'y limiter à PlayStation®Network, pour quelque raison que ce soit et sans préavis, mais ne peut être tenu de le faire et n'est pas responsable des échecs ou des délais intervenant dans ce processus.

15. LICENCE DE SCEA POUR LE CONTENU GÉNÉRÉ PAR L'UTILISATEUR.

(a) En publiant, transférant, partageant ou envoyant du Contenu généré par l'utilisateur, de quelque manière que ce soit, vous accordez à SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence, ses distributeurs et aux autres utilisateurs du Logiciel une licence non-exclusive, mondiale,

intégralement libérée, transférable, irrévocable, exempte de redevances et perpétuelle pour modifier, adapter, traduire, créer des œuvres dérivées, interpréter et afficher votre Contenu généré par l'utilisateur;

(b) En envoyant ou en mettant en ligne pour SCEA du Contenu généré par l'utilisateur de quelque manière que ce soit, vous accordez à SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence et ses distributeurs une licence non-exclusive, mondiale, intégralement libérée, transférable, irrévocable, exempte de redevances et perpétuelle pour publier et distribuer votre Contenu généré par l'utilisateur (gratuitement ou à but lucratif) et pour utiliser votre Contenu généré par l'utilisateur à des fins marketing et promotionnelles en connexion avec le jeu, tout système de loisir intéractif PlayStation ou tout autre aspect commercial de SCEA; et

(c) Par la présente :

(i) Vous reconnaissez avoir reçu par cet Accord bonne et valable contrepartie de la part de SCEA pour la licence des droits de votre Contenu généré par l'utilisateur;

(ii) Vous reconnaissez que votre création ou distribution de Contenu généré par l'utilisateur n'est d'aucune manière basée sur l'attente d'une compensation de la part de SCEA, ses filiales, ses

bailleurs de licence ou ses distributeurs;

(iii) Vous reconnaissez que SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence et ses distributeurs peuvent, sans pour autant y être obligés, utiliser votre nom, nom d'utilisateur ou toute marque commerciale applicable en connexion avec la distribution de votre Contenu généré par l'utilisateur; et

(iv) Vous garantissez et déclarez que : (A) vous avez créé votre Contenu généré par l'utilisateur; (B) vous possédez tous les droits nécessaires liés à votre Contenu généré par l'utilisateur pour répondre à vos obligations telles que présentées dans cet Accord; et (C) votre Contenu généré par l'utilisateur n'enfreint pas la propriété intellectuelle ou d'autres droits d'un tiers, n'est pas obscène, diffamatoire ou injurieux, et n'est ni une publicité, ni une sollicitation commerciale.

16. DÉCHARGE ET INDEMNISATION. Vous acceptez de décharger SCEA, ses filiales, ses bailleurs de licence, ses distributeurs et ses employés et agents (les "Parties SCEA") des réclamations, demandes et dommages (réels et indirects) consécutifs ou liés de quelque façon que ce soit à un litige ou un contentieux ayant pour lien ou origine une transaction, un accord ou un arrangement avec

un autre utilisateur, un développeur ou un tiers, en connexion avec le Logiciel ou du Contenu généré par l'utilisateur. Vous acceptez de ne pas mêler les Parties SCEA à de tels litiges ou contentieux. Dans le cas contraire, vous serez redevable des frais et frais juridiques des Parties SCEA et devrez les indemniser comme expliqué ci-dessous.

Vous acceptez d'indemniser et d'exonérer les Parties SCEA, et notamment tous frais juridiques raisonnables, en cas de réclamation ou demande faite par un tiers et résultant de votre violation du présent Accord ou de votre utilisation du Contenu généré par l'utilisateur.

17. DIVERS. Le présent Accord sera analysé et interprété conformément aux lois de l'État de Californie applicables aux contrats exécutés et signés dans l'État de Californie. Les deux parties acceptent de se soumettre à la compétence personnelle des tribunaux de Californie et acceptent que tout litige survenant à l'occasion ou dans le cadre du présent Accord soit porté devant un tribunal du Comté de San Mateo, Californie. Si une quelconque disposition (ou toute partie) du présent Accord est jugée invalide ou inapplicable, cette disposition sera modifiée dans la limite nécessaire pour la rendre valide et applicable, et la validité et la force exécutoire des autres dispositions de l'Accord n'en seront pas affectées. Cet Accord et les Conditions d'utilisation/Accord utilisateur de PSN constituent la totalité de l'accord entre les parties en relation avec l'objet de la présente et remplacent l'ensemble des négociations et engagements écrits et oraux antérieurs ou concomitants, intégrés à cet accord.

Le logo Sony Computer Entertainment est une marque commerciale de Sony Corporation. «PlayStation», les logos de la famille «PS» et le logo PS Vita sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

Les marques de commerce et les droits d'auteur Ligue majeure de baseball et Ligue mineure de baseball sont utilisés avec la permission de Major League Baseball Properties, Inc. et MLB Advanced Media, L.P., le cas échéant. Visitez les sites MLB.com et MiLB.com. © MLBPA-Official Licensee, Major League Baseball Players Association. Visitez le site www.MLBPLAYERS.com, le choix des joueurs sur le Web. Les marques de commerce et les droits d'auteur du Baseball Hall of Fame and Museum sont utilisés avec la permission de National Baseball Hall of Fame and Museum, Inc., le cas échéant. Visitez le site officiel du Hall of Fame à l'adresse BaseballHall.org.
© 2013 Sony Computer Entertainment America LLC.